

Bölkstoff Raser

# Werner

Zum auffe Festpladde packen:  
Beinhart wie ein Rocker kacheln  
Sie demnächst mit dem  
berühmtesten Motorradfahrer  
Deutschlands über PC-Pisten.



Die Helden der **Werner-Comics** werden liebevoll modelliert und animiert.

**S**eine Feinde arbeiten beim TÜV, seine Freunde gar nicht: Werner, König mittelholsteinischer Zweirad-Freaks und Erfinder des Wurstblinkers, feiert nach zehn Comic-Büchern und drei Trickfilmen demnächst seine offizielle PC-Premiere. Im Rennspiel **Werner Asphaltbrenner** rasen Sie mit dem Schneidezahngigan-

ten, Holgi oder Andi in Wettrennen gegen jeweils drei andere Torfnasen über ausgedehnte Pisten. Auch ein bisschen Krawall ist angesagt: Gelegentlich lauern am Rande ein paar Ordnungshüter, die Sie mit einem beinharten Rempler außer Gefecht setzen können.

Auf einer Präsentation bei Comic-Künstler Brösel (alias Rötger Feldmann) in Kiel konnten wir uns das Rennspiel genauer angucken.

## Volles Rooäää

Von der aufgebohrten Zündapp über das »Flacheisen« bis zur »Satte Litereschüssel«: In **Asphaltbrenner** kacheln Sie mit sieben Motorrädern über Stock und Stein. Die Boliden steuern sich unkompliziert, das Fahrgefühl orientiert sich jeweils am

(existierenden) Vorbild – was Brösel höchstpersönlich auf langen PC-Testrunden bei den Entwicklern sicherstellen will. Damit Sie auch auf der langsamen Zündapp noch eine Chance gegen horexbetriebene Hubraummonster haben, wird es Abkürzungen geben. Über die kann zwar jedes Zweirad brezeln, allerdings sind sie sehr kurvig – eine schwere Schüssel kommt da nur im Schrittempo durch. Um die Gewinnchancen gerecht zu verteilen, hat das Entwicklerteam bei Phenomedia spezielle Algorithmen programmiert, die beim Streckendesign die nötige Länge und Verwinkelung berechnen. Sieben Pisten sind in der Mache, abgesehen von platter Heide-landschaft mit ein paar verstreuten Bauernhäuschen düsen Sie durch eine Kleinstadt, über die Autobahn und durch Hafenanlagen.

## Hööste Oisnbohn

Ab Oktober dieses Jahres gibt der virtuelle Werner Wer-

nersen voraus-sichtlich Vollgas. Bis dahin haben die Entwickler noch viel zu tun: Die Stimmen von Brösel und den anderen Sprechern aus den Filmen müssen aufgenommen und eingebaut werden. Am Soundtrack feilt man auch noch – er soll ähnlich klingen wie die Kinofilm-Schrammelmucke von Torfrock. Außerdem werden die Strecken grafisch weiter aufgemotzt; bei der Präsentation sah die Piste zwar vielversprechend aus, war aber noch recht kahl. Schade: Einen Mehrspieler-Modus wird es nicht geben, der folgt eventuell mit einer Missions-CD. **PS**



Hoch her geht's unter anderem in der norddeutschen **Tiefebene**.



Auch die **Nasenlängen** sind akkurat umgesetzt.

## Werner Asphaltbrenner

**Genre:** Rennspiel  
**Termin:** Oktober 2000

**Hersteller:** Phenomedia  
**Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »Jau, das taucht was. Echte Fans schraddeln bei Werner Asphaltbrenner sowieso los, aber dank der assroinen Grafik und des überzeugenden Fahrgefühls können sich auch normalnasige Zweiradfahrer schon mal auf rasante Rennen freuen.«